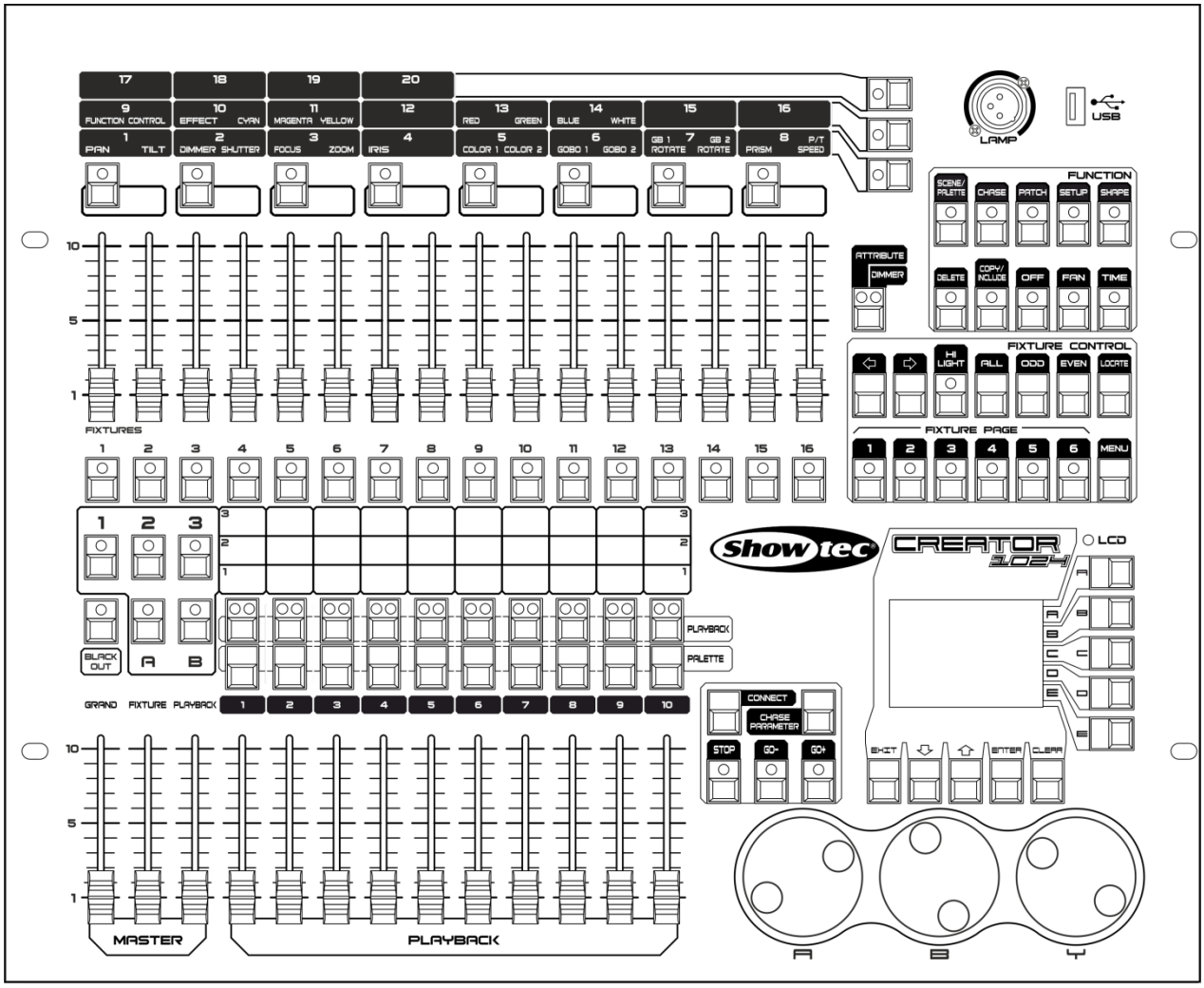
MANUALE



ITALIANO

Creator 1024

Codice d'ordine: 50730

Sommario:

1. Panoramica 3
1.1 Specifiche tecniche 3

2. Installazione 4
2.1 Disimballaggio 4
2.2 Istruzioni di sicurezza 4

3 Funzionamento 8
3.1 Pannello anteriore 8
3.2 Area fixture 9
3.3 Area di riproduzione 9
3.4 Area attributi 10
3.5 Area di controllo riproduzione 10
3.6 Area funzione 10
3.7 Area di controllo fixture 10
3.8 Area LCD 11
3.9 Area ruota 11
3.10 Glossari 11

4 Patch 12
4.1 Creare 12
4.1.1 Patch dimmer 12
4.1.2 Eseguire la patch di fari mobili 12
4.1.3 Visualizzazione delle patch 12
4.2. Edit 12
4.2.1 Modifica dell'indirizzo DMX 12
4.2.2 Eliminazione di un faro con patch assegnata 12
4.2.3 Patch Utilities 13

5 Controllo dei fari 14
5.1 Selezionare fari 14
Selezionare un faro singolo 14
Selezionare un gruppo di fari 14
Spostarsi fra i fari selezionati uno alla volta 14
Attivare fari precedentemente selezionati 14
Selezionare i fari nelle posizioni dispari 14
Selezionare i fari nelle posizioni pari 14
5.2 Modificare un valore attributo 14
5.3 Opzioni avanzate 14
Locate fixtures 14
Allineare i fari 14
Allineare gli attributi 14
5.4 Modalità ventola 15
5.5 Cancellare il Programmer 15
Cancellare il Programmer 15
Cancellare un determinato faro, di un determinato attributo, dal Programmer 15

6 Palette 16
6.1 Palette condivisa e individuale 16
6.2 Quali attributi vengono salvati nelle palette 16
6.3 Salvare una palette 16
6.4 Richiamare un valore di una palette 16
6.5 Eliminare una Palette 17

7 Forme 17
7.1 Selezionare una forma 17
7.2 Modificare una forma 17
7.3 Eliminare una forma 17

8 Scena 18
8.1 Creare 18
8.2 Includere 18
8.3 Copiare 18
8.4 Eliminare 18
8.5 Tempo 19
8.6 Eseguire scene 19

9 Sequenza di effetti 20
9.1 Creare 20
9.2 Eliminare un passo 20
9.3 Tempo passo 20
9.4 Includere passi 20
9.5 Tempo globale 20
9.6 Eliminare una Scena 21
9.7 Copiare una Scena 21
9.8 Eseguire una sequenza di effetti 21
9.9 Collegare 21

10 Configurazione 21
10.1 Gestire la memoria USB 21
10.2 Elimina dati 21
10.3 Selezionare lingua 21
10.4 Gestire la libreria 21

11 Dispositivo per la creazione di configurazioni 22
11.1 Interfaccia del Personality Builder 22
11.2 Come creare una nuova Configurazione (Libreria) 22

12 Manutenzione 23

13 Guida alla risoluzione dei problemi 24
13,1 Nessuna emissione luminosa 24
13.2 Nessuna risposta al DMX 24

1. Panoramica

Il controller Showtec Creator 1024 DMX è in grado di controllare fino a 96 dispositivi. È compatibile con la libreria nel formato Avolite Pearl R20 ed è dotato di effetti-forma integrati di cerchio pan/tilt, arcobaleno RGB, onda di intensità del fascio, ecc, 10 scene e 5 forme integrate possono essere realizzate simultaneamente. I cursori possono essere usati per lanciare le scene e regolare l'intensità dei canali dimmer nelle scene stesse.

1.1 Specifiche tecniche

Canale DMX	1024
Faro	96
Canali per ogni dispositivo	40 primari + 40 sintonia fine
Libreria	Libreria Avolite Pearl R20 supportata
Indirizzo faro con nuova patch	Sì
Inverti Pan/Tilt	Sì
Emissione invertita canale	Sì
Modifica slope canale	Sì
Scena	60
Scene da eseguire simultaneamente	10
Passo scena	600
Controllo temporale delle scene	Dissolvenza in ingresso / uscita, slope LTP
Forme per ogni scena	5
Scena e dimmer da cursore	Sì
Scena bloccata	Sì
Scena controllata da pulsante	Sì
Generatore forma:	Forme del dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Colore, Gobo, Iride e Messa a fuoco
Forme da eseguire simultaneamente	5
Cursore principale	Globale, Playback, dispositivo
Blackout in tempo reale	Sì
Valore del canale da ruota	Sì
Valore del canale da cursore	Sì
Dimmer da cursore	Sì
Memoria USB	FAT32 supportato

2. Installazione

PER LA VOSTRA SICUREZZA VI INVITIAMO A LEGGERE CON

ATTENZIONE IL PRESENTE MANUALE

2.1 Disimballaggio

Al momento della ricezione del prodotto, aprire con delicatezza la confezione e verificarne i contenuti al fine di accertarsi che tutte le componenti siano presenti e che siano state ricevute in buone condizioni. Nel caso in cui alcune componenti risultino danneggiate in seguito al trasporto o ancora nel caso in cui la confezione riporti segni di trattamento non corretto invitiamo a comunicarlo immediatamente al rivenditore e a conservare i materiali dell'imballaggio. Mettere da parte lo scatolone e i materiali dell'imballaggio. Nel caso in cui un dispositivo debba essere reso alla fabbrica, è importante che lo stesso venga restituito nella propria confezione e con l'imballaggio originale.

La confezione contiene:
- Creator 1024
- Cavo di alimentazione:
- Manuale dell'utente

Accessori opzionali
- Lampada a collo d'oca (codice ordine: 60722)

2.2 Istruzioni di sicurezza

ATTENZIONE!
Tenere questo dispositivo lontano da pioggia e umidità!
Scollegare il cavo di alimentazione prima di aprire l'alloggiamento!

Ogni persona coinvolta nel processo di installazione, funzionamento e manutenzione del dispositivo deve:
- essere qualificata
- attenersi alle istruzioni del presente manuale

ATTENZIONE! Prestare attenzione in fase di utilizzo.
Le tensioni pericolose possono provocare
pericolose scosse elettriche quando vengono toccati i cavi!

Prima di avviare la configurazione iniziale, verificare che non vi siano danni causati dal trasporto. Qualora si siano verificati danni in fase di trasporto, rivolgersi al rivenditore e non usare il dispositivo.

Al fine di mantenere condizioni perfette e di garantire un funzionamento sicuro, l'utente dovrà assolutamente attenersi alle istruzioni di sicurezza e agli avvertimenti indicati nel presente manuale.

Ci teniamo a sottolineare che i danni causati dalle modifiche apportate manualmente al dispositivo non sono coperti dalla garanzia.

Questo dispositivo non contiene componenti riutilizzabili dall'utente. Per gli interventi di manutenzione invitiamo a rivolgersi unicamente a personale qualificato.

IMPORTANTE:

Il produttore non accetterà alcuna responsabilità per eventuali danni causati dalla mancata osservanza del presente manuale o da modifiche non autorizzate apportate al dispositivo.

- Evitare che il cavo di alimentazione entri in contatto con altri cavi! Maneggiare il cavo di alimentazione e tutti i cavi di corrente prestando particolare attenzione!
- Non rimuovere mai etichette informative o etichette di avvertenza dall'unità.
- Non aprire il dispositivo e non modificarlo.
- Non usare mai nessun tipo di oggetto per coprire il contatto di terra.
- Non lasciare mai i cavi allentati.
- Non inserire oggetti nelle prese di ventilazione.
- Non collegare questo dispositivo a un pacco dimmer.
- Non accendere e spegnere il dispositivo in rapida sequenza; ciò potrebbe ridurne la durata di vita.
- Non scuotere il dispositivo. Evitare di esercitare una pressione elevata in fase di installazione o utilizzo del dispositivo. Non usare mai il dispositivo durante i temporali. In caso di temporali, scollegare immediatamente il dispositivo.
- Servirsi del dispositivo unicamente in spazi chiusi, per evitare che entri in contatto con acqua o altri liquidi.
- Mentre il dispositivo è in funzione, non toccare l'alloggiamento a mani nude (si surriscalda in fase di utilizzo).
- Usare il dispositivo solo dopo aver acquisito familiarità con le sue funzioni.
- Evitare le fiamme e non posizionare il dispositivo vicino a liquidi o gas infiammabili.
- Tenere sempre chiuso l'alloggiamento in fase di funzionamento.
- Lasciare sempre uno spazio libero di almeno 50 cm intorno all'unità al fine di garantirne la corretta ventilazione.
- Scollegare sempre la spina dalla presa di corrente quando il dispositivo non è in uso o prima di procedere alle operazioni di pulizia! Afferrare il cavo di alimentazione solo dalla presa. Non estrarre mai la spina tirando il cavo di alimentazione.
- Verificare che il dispositivo non sia esposto a calore estremo, umidità o polvere.
- Verificare che la tensione disponibile non sia superiore a quella indicata sul pannello posteriore.
- Verificare che il cavo di alimentazione non venga mai strozzato o danneggiato. Verificare, a cadenze periodiche, il dispositivo e il cavo di alimentazione.
- Nel caso in cui il cavo esterno sia danneggiato, dovrà essere sostituito da un tecnico qualificato.
- Nel caso in cui il vetro sia palesemente danneggiato, sarà opportuno provvedere alla sua sostituzione. Così facendo il suo funzionamento non verrà compromesso a causa di incrinature o graffi.
- Nel caso in cui il dispositivo cada o venga urtato, scollegare immediatamente l'alimentazione. Rivolgersi a un tecnico qualificato per richiedere un'ispezione di sicurezza prima di continuare a usare il dispositivo.
- Nel caso in cui il dispositivo sia stato esposto a grandi fluttuazioni di temperatura (ad esempio dopo il trasporto), attendere prima di accenderlo. L'aumento dell'acqua di condensa potrebbe danneggiare il dispositivo. Lasciare spento il dispositivo fino a che non raggiunge la temperatura ambiente.
- Nel caso in cui il dispositivo Showtec non funzioni correttamente, smettere immediatamente di usarlo. Imballare l'unità in modo sicuro (di preferenza con l'imballaggio originale), e farla pervenire al proprio rivenditore Showtec per un intervento di assistenza.
- Il dispositivo va usato unicamente da persone adulte. Il faro deve essere installato fuori dalla portata dei bambini. Non lasciare mai l'unità in funzione senza che la stessa sia sorvegliata.
- In caso di sostituzione servirsi unicamente di fusibili dello stesso tipo e amperaggio.
- Lasciar raffreddare prima di sostituire la lampada.
- L'utente è responsabile del corretto posizionamento e utilizzo del dispositivo Creator 1024. Il produttore non accetterà alcuna responsabilità per danni causati da un cattivo uso o da un'installazione scorretta del dispositivo.
- Questo dispositivo rientra nella classe di protezione I. Sarà quindi necessario collegare il conduttore giallo/verde alla terra.
- Durante la fase iniziale di avvio, il dispositivo potrebbe emettere un po' di fumo o un odore poco gradevole. Non si tratta di un'anomalia, e ciò non implica per forza di cose che il dispositivo sia difettoso.
- Le riparazioni, l'assistenza e i collegamenti elettrici sono operazioni che vanno eseguite unicamente da un tecnico qualificato.
- GARANZIA: un anno dalla data d'acquisto.

Specifiche di funzionamento

- Questo dispositivo non è stato progettato per un uso permanente. Delle regolari pause di funzionamento contribuiranno a garantire una lunga durata di vita del dispositivo senza difetti.
- La temperatura ambiente massima ta = 45℃ non deve mai essere superata.
- L'umidità relativa non deve superare il 50% con una temperatura ambiente di 45° C.
- Nel caso in cui il dispositivo venga usato in altri modi rispetto a quelli descritti nel presente manuale, potrebbe subire danni invalidando così la garanzia.
- Qualsiasi altro uso potrebbe portare a pericoli quali ad esempio cortocircuiti, ustioni, scosse elettriche, incidenti, ecc.

Rischiate di mettere in pericolo la vostra sicurezza e quella di altre persone!

Un'errata installazione potrebbe provocare gravi danni a persone e oggetti!

Collegamento alla corrente

Collegare il dispositivo alla presa di corrente servendosi del cavo di alimentazione.
Prestare sempre attenzione e verificare che il cavo del colore giusto sia collegato al posto giusto.

Internazionale	Cavo UE	Cavo Regno Unito	Cavo USA	Terminale
L	MARRONE	ROSSO	GIALLO/RAME	FASE
N	BLU	NERO	ARGENTO	NON PRESENTE
⏚	GIALLO/VERDE	VERDE	VERDE	TERRA

Verificare che il dispositivo sia sempre collegato correttamente alla terra!

Un'errata installazione potrebbe provocare gravi danni a persone e oggetti!

Procedura di reso

La merce resa deve essere inviata tramite spedizione prepagata nell'imballaggio originale; non verranno emessi ticket di riferimento.
Sulla confezione deve essere chiaramente indicato un Numero RMA (Return Authorization Number, Numero di Autorizzazione Reso). I prodotti resi senza un numero RMA verranno respinti. Highlite non accetterà i beni resi e non si assume alcuna responsabilità. Contattare Highlite telefonicamente al numero 0031-455667723 oppure tramite e-mail all'indirizzo aftersales@highlite.nl e richiedere un numero RMA prima di rispedire la merce. Essere pronti a fornire numero di modello, numero di serie e una breve descrizione della causa del reso. Imballare in modo adeguato il dispositivo; eventuali danni derivanti da un imballaggio scadente rientrano fra le responsabilità del cliente. Highlite si riserva il diritto di decidere a propria discrezione se riparare o sostituire il prodotto (i prodotti). A titolo di suggerimento, un buon imballaggio UPS o una doppia confezione sono sempre dei metodi sicuri da usare.

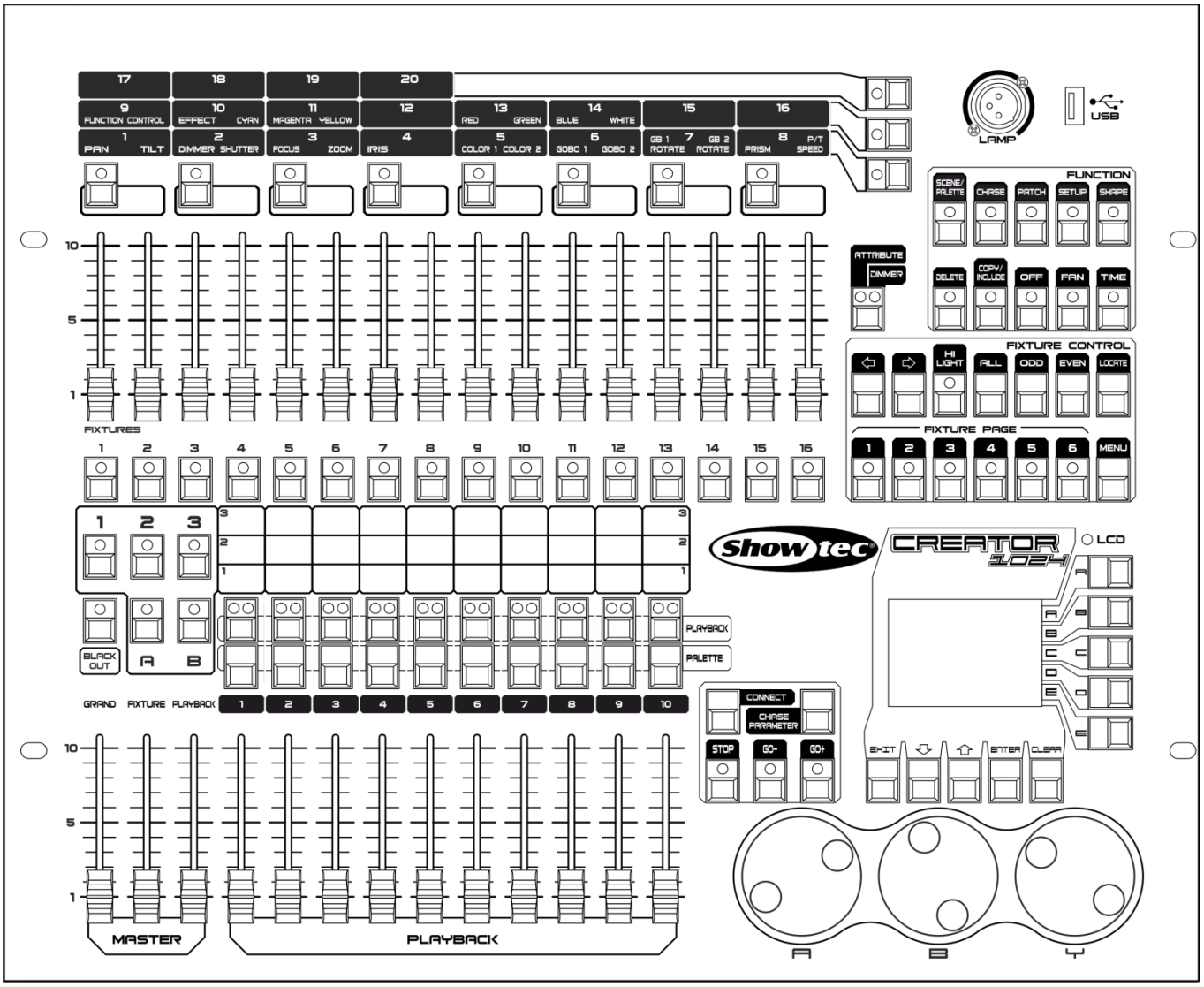
Nota: Nel caso in cui vi venga attributo un numero RMA, chiediamo gentilmente di indicare le seguenti informazioni su un foglio di carta da inserire all'interno della confezione:
1) Il vostro nome
2) Il vostro indirizzo
3) Il vostro numero di telefono
4) Una breve descrizione dei sintomi

Reclami

Il cliente ha l'obbligo di verificare i beni ricevuti alla consegna al fine di notare eventuali articoli mancanti e/o difetti visibili o di eseguire questo controllo appena dopo il nostro annuncio del fatto che la merce è a sua disposizione. I danni verificatisi in fase di trasporto sono una responsabilità dello spedizioniere; sarà quindi necessario segnalare i danni al trasportatore al momento della ricezione della merce.
È responsabilità del cliente notificare e inviare reclami allo spedizioniere nel caso in cui un dispositivo sia stato danneggiato in fase di spedizione. I danni legati al trasporto ci dovranno essere segnalati entro un giorno dalla ricezione della merce.
Eventuali spedizioni di resi dovranno essere post-pagate in qualsiasi caso. Le spedizioni di reso dovranno essere accompagnate da una lettera che spiega la motivazione del reso. Le spedizioni di reso non-prepagate verranno rifiutate, eccezion fatta nel caso in cui sussistano indicazioni contrarie per iscritto.
I reclami nei nostri confronti vanno resi noti per iscritto o tramite fax entro 10 giorni lavorativi dalla ricezione della fattura. Dopo questo periodo di tempo i reclami non verranno più gestiti.
Dopo questo momento, i reclami verranno presi in considerazione unicamente nel caso in cui il cliente abbia rispettato tutte le sezioni dell'accordo, a prescindere dall'accordo da cui deriva l'obbligo.

3 Funzionamento

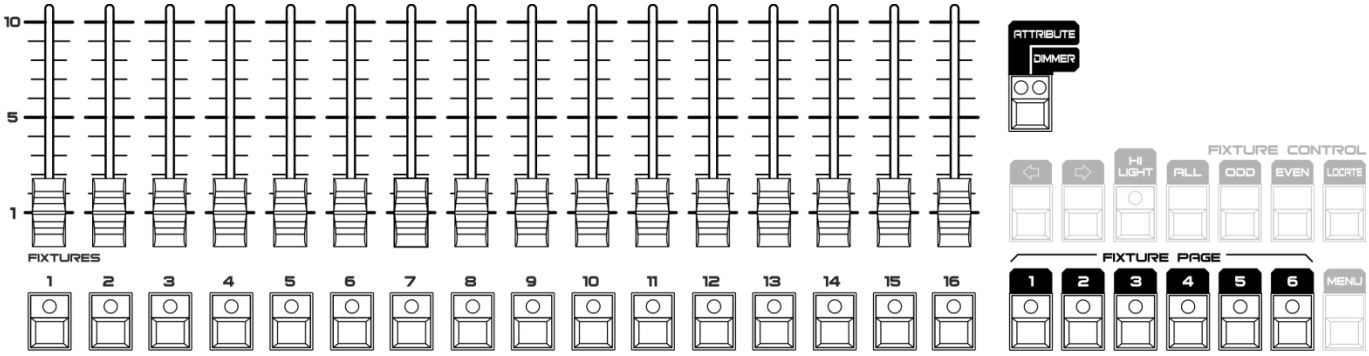
3.1 Pannello anteriore



Il pannello anteriore è composto da varie aree:

3.2 Area fixture

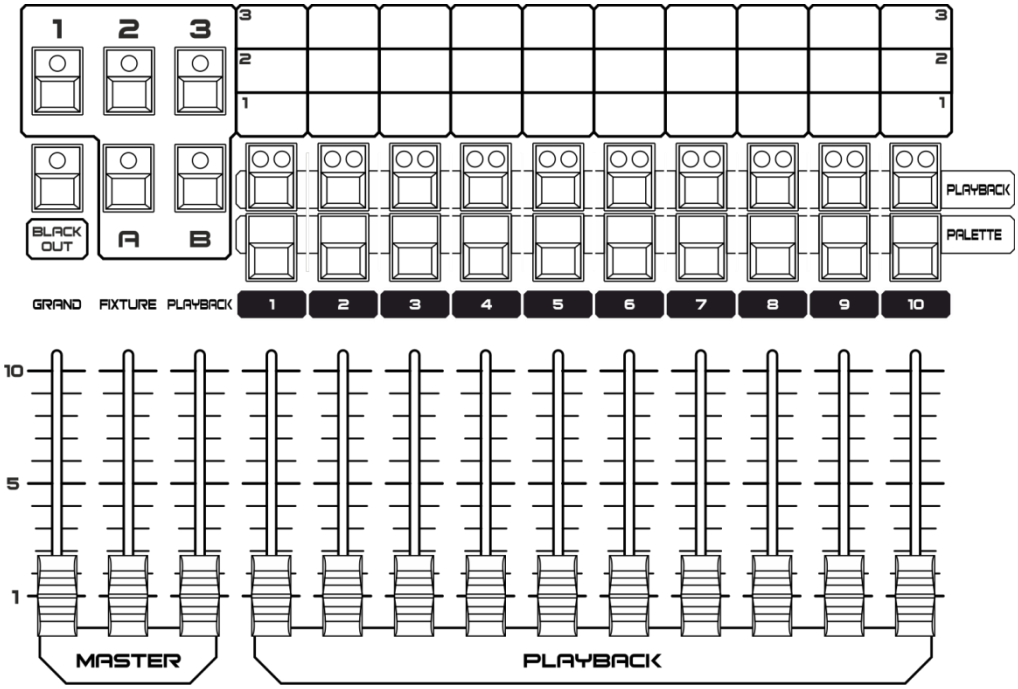
comprende 16 pulsanti <Fixture>, 16 cursori e 6 pulsanti <Page> .



Ci sono 6 pagine di fixture che supportano fino a un massimo di 96 fixture. Il pulsante <Attribute/Dimmer> con 2 indicatori LED può essere usato per attivare il funzionamento dei 16 cursori. Quando è attivato <Attribute>, i cursori vengono utilizzati per regolare il valore dell'attributo indicato sopra ai cursori; quando viene attivato <Dimmer>, i cursori servono a regolare l'intensità dei fari.

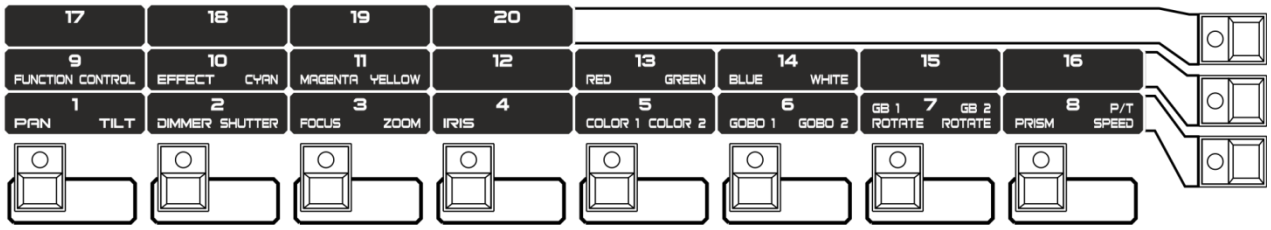
3.3 Area di riproduzione

Con 10 pulsanti <Swop>, 10 pulsanti <Playback>, 10 cursori di riproduzione, 3 pulsanti <Page>, 1 pulsante <Blackout> e 3 cursori generali.



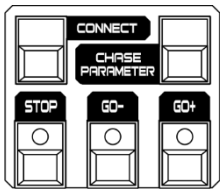
3.4 Area attributi

Con 8 pulsanti <Attributes> e 3 pulsanti <Attribute Banks>. Ogni pulsante < Attributes> porta due attributi, rispettivamente controllati dalla <Ruota A> e <Ruota B>. Quando il pulsante <Attribute/Dimmer> è impostato sul lato <Attribute>, i cursori nell'area fixture possono essere usati per controllare gli attributi corrispondenti.



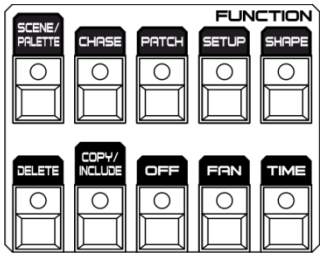
3.5 Area di controllo riproduzione

Compresi 5 pulsanti di controllo riproduzione: <Connect>, <Stop>, <Go->, <Go+> e <Chase Parameters>.



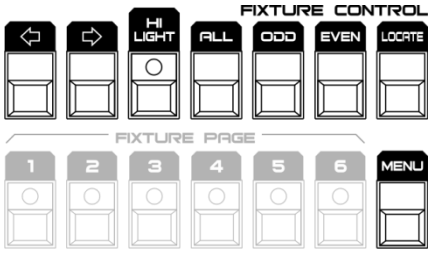
3.6 Area funzione

In quest'area possono essere eseguite operazioni relativamente al salvataggio delle scene o alla patch delle fixture. Gli indicatori LED sui pulsanti indicano lo stato dei vari pulsanti.



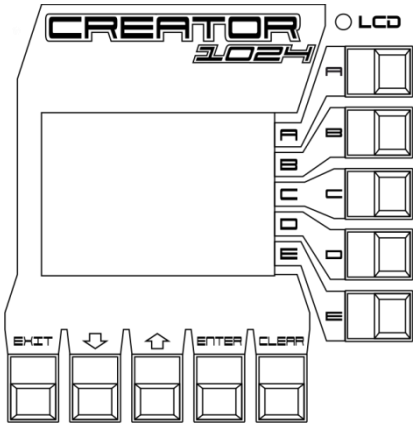
3.7 Area di controllo fixture

Comprende i pulsanti <Previous>, <Next>, <HiLight>, <All>, <Odd>, <Even>, <Locate> e <Menu>, che sono funzioni necessarie per controllare i fari.



3.8 Area LCD

Il dispositivo LCD serve per visualizzare il menu, implementare le operazioni del menu e cancellare il Programmer.



3.9 Area ruota

<Wheel A> e <Wheel B> servono per controllare gli attributi e il tempo della sequenza di effetti. <Wheel Value> serve a regolare il valore nel display.

3.10 Glossari

- Scena: I dati di una scena sul palcoscenico che vengono salvati in una riproduzione.
- Sequenza: I dati di una serie di azioni dei fari sul palcoscenico che vengono salvati in una riproduzione.
- HTP: Il tipo di canali con le emissioni più elevate (il più alto acquisisce la precedenza), di norma per i canali dimmer.
- LTP: Il tipo di canali con le emissioni più in ritardo (il più in ritardo acquisisce la precedenza), di norma per i canali non-dimmer.
- Dissolvenza in ingresso: L'intensità della luce che varia da buio a luce.
- Dissolvenza in uscita: L'intensità della luce che varia da luce a buio.
- Record by fixture (Registra per faro): Questa è la modalità normale del dispositivo Creator 1024. Significa che quando viene registrata una cue, tutti gli attributi di ogni faro che sono stati modificati vengono registrati all'interno della cue stessa. Quindi, se si modifica solo la posizione di un faro, il colore, il gobo, l'intensità e tutti gli altri attributi del faro vengono comunque registrati. Si tratta di una funzione particolarmente utile, perché consente di avere la certezza, quando viene richiamata una cue, che quest'ultima si ripresenterà esattamente come quando è stata salvata. Il sistema potrebbe tuttavia rivelarsi poco flessibile nel caso in cui si vogliano combinare varie cue fra di loro.
- Record by channel (Registra per canale): Ciò significa che solo gli attributi modificati vengono registrati nella cue. Quindi, se viene modificata la posizione di un faro, viene registrata solo la posizione. Quando viene richiamata una cue, il colore, il gobo, ecc, rimarranno come da ultima impostazione. Ciò significa che è possibile servirsi di una cue per modificare la posizione di alcuni fari, lasciando lo stesso colore impostato dalla cue precedente, il che consente di offrire una maggiore varietà in fase di esecuzione di uno spettacolo. Si tratta di una funzione particolarmente potente, che può tuttavia causare facilmente problemi; sarà quindi necessario sapere con certezza quali attributi è necessario registrare e quali vanno invece unicamente "sfogliati". In fase di apprendimento, è meglio avere alcune cue "registrate da fixture", che accendono i fari in uno stato noto, e poi salvare delle cue di colori per modificare unicamente il colore, o delle cue di gobo per impostare il gobo o altri attributi.

4 Patch

4.1 Creare

4.1.1 Patch dimmer

1) Premere e tenere premuto <Patch>, quindi premere <A>[Patch Dimmer].
2) Verrà visualizzato un indirizzo sulla Riga 2 dello schermo per eseguire l'operazione di Patch. Girare <Wheel Value> per modificare l'indirizzo; premere <D>[Auto calculate Addr.] per ottenere in automatico un indirizzo adeguato.
3) Per eseguire la patch di un solo dimmer, premere un pulsante Fixture. Per eseguire la patch di vari dimmer, tenere premuto il pulsante Fixture per il primo dimmer dell'intervallo, quindi premere il pulsante dell'ultimo faro compreso nell'intervallo. La patch dei dimmer compresi nell'intervallo seguirà un ordine sequenziale per l'assegnazione degli indirizzi DMX.
4) Per eseguire la patch di un altro dimmer sullo stesso pulsante Fixture, inserire il nuovo canale DMX e premere nuovamente il pulsante Swop.

4.1.2 Eseguire la patch di fari mobili

1) Premere e tenere premuto <Patch>, quindi premere <B> [Patch Fixtures].
2) Selezionare una libreria dal controller o da una memoria USB.
3) Premere <Up> o <Down> per sfogliare il contenuto della libreria; premere il tasto soft per selezionare. Quando viene selezionata una libreria nella Memoria USB, la libreria in questione verrà aggiunta o aggiornata nel controller.
4) Verrà visualizzato un codice indirizzo sulla Riga 2 dello schermo per eseguire l'operazione di Patch. Girare <Wheel Value> per modificare il codice indirizzo; premere <D>[Auto calculate Addr.] per ottenere in automatico un codice indirizzo adeguato..
5) Premere il pulsante <Fixture> desiderato per eseguire la patch di un dispositivo intelligente. Sarà possibile eseguire la patch di molti fari tenendo premuto il primo e l'ultimo pulsante Fixture dell'intervallo, proprio come avviene per i dimmer. Diversamente dai dimmer, non è possibile eseguire la patch di più di un faro su un determinato pulsante Fixture. Qualora il pulsante Fixture sia già stato usato, l'operazione di patching non andrà a buon fine. Servirsi di un pulsante fixture diverso o eliminare la fixture già presente sul pulsante fixture qualora non si desideri attendere ulteriormente.

4.1.3 Visualizzazione delle patch

Premere <E> [Informazioni Patch] per visualizzare le informazioni relative alle patch.

4.2. Edit

4.2.1 Modifica dell'indirizzo DMX

Sarà possibile assegnare un faro a un indirizzo DMX diverso o a una linea di uscita DMX diversa. Tutta la programmazione viene conservata.

1) Qualora non ci si trovi nel menu Patch, premere <Patch> per accedere.
2) Premere <C> [Re-patch Fixture].
3) Verrà visualizzato un indirizzo sulla Riga 2 dello schermo per eseguire l'operazione di Patch. Far scorrere la <Wheel Value> per modificare l'indirizzo
4) Dopo aver impostato il codice indirizzo, premere il pulsante <Fixture> desiderato per eseguire l'operazione di patch.
5) Premere <Enter> per confermare.

4.2.2 Eliminazione di un faro con patch assegnata

1) Qualora non ci si trovi nel menu Patch, premere <Patch> per accedere.
2) Premere <Delete> per accedere al menu Elimina Patch.
3) Premere un pulsante <Fixture> per selezionare il faro desiderato o girare la <Wheel Value> per selezionare l'indirizzo del faro desiderato, quindi premere <Enter> per confermare l'eliminazione.

4.2.3 Patch Utilities

Inverti

Consente di invertire un attributo di un faro, quindi quando viene impostato a zero l'emissione sarà al massimo. Non è possibile invertire alcuni attributi.

1) Qualora non ci si trovi nel menu Patch, premere <Patch> per accedere.
2) Premere <D>[Patch Utilities]. Quindi, premere <B>[Set Invert].
3) Selezionare il faro, l'attributo, quindi premere <C> o <D> per modificare.

Imposta/Resetta modalità Instant

Quando i cursori LTP (movimento) cambiano fra due memorie, i valori LTP variano di norma in modo fluido. Sarà possibile impostare la Modalità istantanea per fare in modo che il canale passi istantaneamente al nuovo valore.

1) Qualora non ci si trovi nel menu Patch, premere <Patch> per accedere.
2) Premere <D>[Patch Utilities]. Quindi, premere <C> [Set Instant Mode].
3) Selezionare il faro, l'attributo, quindi premere <C> o <D> per modificare.

Inverti pan e tilt

Qualora alcuni fari siano montati di lato, può essere utile invertire i canali pan e tilt.

1) Qualora non ci si trovi nel menu Patch, premere <Patch> per accedere.
2) Premere <D>[Patch Utilities]. Quindi, premere <D> [Swop P/T].
3) Premere <Up> o <Down> per visualizzare le informazioni su Inversione di Pan/Tilt. Premere il tasto soft per modificare.

5 Controllo dei fari

5.1 Selezionare fari

- **Selezionare un faro singolo**:
  Premere il pulsante Fixture per i fari desiderati. Il LED nel pulsante Fixture si accende per i fari selezionati.

- **Selezionare un gruppo di fari**:
  Per selezionare un intervallo di fari, tenere premuto il pulsante Fixture per il primo faro, quindi premere il pulsante Swop per l'ultimo faro della selezione.

- **Spostarsi fra i fari selezionati uno alla volta**:
  Qualora sia stato selezionato un gruppo di fari, la nostra console dispone di varie funzioni per spostarsi fra i vari fari, uno alla volta. In questo modo è più semplice programmare un insieme di fari in quanto non sarà più necessario selezionarli singolarmente a mano. Premendo <←> o <→> nell'"Area di Controllo Fixture", verranno selezionati i fari di un gruppo, uno alla volta. Qualora venga attivato il pulsante <HiLight>, il faro selezionato da un determinato gruppo si accende, e gli altri fari si spengono.

- **Attivare fari precedentemente selezionati**:
  Per attivare tutti i fari precedentemente selezionati, premere <All> nell'"Area di Controllo Fixture".

- **Selezionare i fari nelle posizioni dispari**:
  Premere <Odd>, i fari nelle posizioni dispari dei fari selezionati resteranno selezionati, mentre invece quelli nelle posizioni pari saranno de-selezionati. Ciò riguarda l'ordine in cui sono stati selezionati i fari prima di premere <Odd>.

- **Selezionare i fari nelle posizioni pari**:
  Premere <Even>, i fari nelle posizioni pari dei fari selezionati resteranno selezionati, mentre invece quelli nelle posizioni dispari saranno de-selezionati. Ciò riguarda l'ordine in cui sono stati selezionati i fari prima di premere <Even>.

5.2 Modificare un valore attributo

1) Selezionare un faro.
2) Selezionare un attributo. Poi, usare <Wheel A> e <Wheel B> per regolare il valore. In alternativa passare alla modalità Attribute per regolare il valore dell'attributo servendosi dei cursori.
3) Per vedere i valori di output, premere <Output>.

5.3 Opzioni avanzate

- **Locate fixtures**:
  Selezionare i fari; Premere <Locate> nell'"Area di Controllo Fixture" per localizzare i fari. La localizzazione dei fari viene fornita nella libreria delle fixture.

- **Allineare i fari**:
  Selezionare i fari; premere <ML> nell'"Area di Controllo Fixture" poi <A>, tutti i valori degli attributi dei fari selezionati verranno allineati al primo faro.

- **Allineare gli attributi**:
  Selezionare i fari e selezionare gli attributi; premere <ML> nell'"Area di Controllo Fixture" poi <B>, tutti i valori degli attributi attualmente selezionati di tutti i fari selezionati verranno allineati ai valori del primo faro.

5.4 Modalità ventola

La modalità ventola espande automaticamente i valori su un gruppo selezionato di fixture. Se viene usata sulle funzioni pan e tilt il risultato prevede l'espansione di "raggi" luminosi. Il primo e l'ultimo faro dell'insieme sono quelli maggiormente influenzati, mentre quelli centrali subiscono un'influenza minore. Il livello di "ventola" può essere impostato servendosi delle ruote. Proprio come avviene con le forme, l'ordine in cui vengono selezionati i fari definisce la modalità di funzionamento dell'effetto "ventola". I fari selezionati per primi e per ultimi saranno quelli che presenteranno un cambiamento più importante. Qualora venga usato un gruppo per selezionare i fari, l'ordine è quello in cui sono stati selezionati i file nel gruppo al momento della sua creazione. L'effetto ventola, applicato di norma agli attributi pan e tilt, può essere applicato a qualsiasi attributo.

1) Selezionare i fari;
2) Selezionare gli attributi;
3) Premere <Fan> nell'"Area funzione" (indicatore acceso);
4) Impostare il livello servendosi delle ruote;
5) Premere nuovamente <Fan> nell'"Area Funzione" (indicatore spento) per chiudere la modalità forma ventola al termine.

5.5 Cancellare il Programmer

- **Cancellare il Programmer**:
  Premere <Clear> nell'area menu.

- **Cancellare un determinato faro, di un determinato attributo, dal Programmer**:
  Selezionare il faro desiderato. Premere <Off> nell'area funzione, poi <B>[OFF Selected Fixtures] per eliminare il faro dal Programmer; in alternativa, premere <OFF> e poi <C>/<D> per eliminare gli attributi del faro dal Programmer.

6 Palette

In fase di programmazione, si scoprirà che alcune delle posizioni o dei colori verranno usati con maggiore frequenza. La console consente di salvare i dati usati con maggiore frequenza, proprio come un artista che si serve della propria tavolozza. Sarà quindi possibile accedere a questi dati in modo rapido premendo un solo pulsante. In questa console sono disponibili 20x4 pagine di palette.

6.1 Palette condivisa e individuale

Le voci della Palette possono essere condivise o singole.

- Condivise: Se c'è solo un faro nel programmer (è stato modificato solo un faro) in fase di registrazione della voce della palette, sarà possibile usare quella voce palette per tutti i fari dello stesso tipo. Si potrebbe quindi salvare un valore per "Rosso" sulla prima delle Teste Mobili e poi usare quel valore per qualsiasi Testa Mobile. Questa è una palette condivisa, utile per i valori che sono uguali in tutti i fari dello stesso tipo, ad esempio colore, gobo, prisma, ecc. Tutte le palette pre-programmate sono condivise.
- Singole: Qualora vi sia più di un faro nel programmer in fase di registrazione della voce palette, allora la voce è unica per ogni faro. Quindi, quando viene salvata una voce con le posizioni pan/tilt per le 4 teste mobili centrali, quelle posizioni si applicheranno unicamente a quei fari. Sarà possibile aggiungere valori in seguito per altri fari; i fari che non dispongono di valori salvati non cambieranno quando viene richiamata la palette. Questa è una palette singola, particolarmente utile per i valori che cambiano per ogni faro, come ad esempio pan, tilt e messa a fuoco dell'immagine.

6.2 Quali attributi vengono salvati nelle palette

Una voce di palette può salvare qualsiasi attributo o tutti gli attributi nel faro; è quindi possibile salvare posizione, colore e gobo nella stessa voce di palette. Sarà tuttavia più facile usare il Creator 1024 PRO disponendo di alcune palette per posizione, colore, gobo e via di seguito. Ci sono 80 palette a disposizione, e non è quindi necessario mescolarle.

6.3 Salvare una palette

Ecco come salvare il valore di una palette:

1) Premere <Clear> per cancellare il programmer.
2) Selezionare i fari per i quali si desidera salvare i valori delle palette. Selezionare un faro solo per registrare una voce palette condivisa.
3) Usando i pulsanti attributo e le ruote, selezionare gli attributi desiderati nella voce palette. Sarà possibile salvare alcuni attributi o tutti gli attributi di un faro in ogni voce palette. Verranno registrati solo gli attributi modificati.
4) Premere il pulsante attributo per gli attributi che si desidera registrare (il pulsante dimmer salverà tutti gli attributi). I pulsanti si illuminano per indicare quali attributi verranno registrati. È meglio salvare solo un tipo di attributo (ad esempio Tilt/Pan)
5) Premere <Save Palette>, quindi premere <Palette> per salvare.

6.4 Richiamare un valore di una palette

Per richiamare un valore di una palette, ecco come procedere:

1) Selezionare i fari da modificare. Le palette condivise possono essere impostate su qualsiasi faro dello stesso tipo. Le palette singole imposteranno valori singoli per ogni faro.
2) Selezionare gli attributi che si desidera richiamare dalla palette. Il pulsante attributo Dimmer richiamerà tutti i dati salvati nella palette (i LED sui pulsanti mostrano quali attributi sono attivi)
3) Premere <Palette> per richiamarli.

- Sarà più facile se si salva solo un tipo di attributo (ad esempio pan/tilt) in ogni palette, poi basterà uscire dal pulsante attributo Dimmer selezionato in fase di richiamo della palette. Se vengono salvati

molti attributi, sarà sempre necessario verificare che siano selezionati gli attributi giusti in fase di richiamo di una palette. Questo è un passaggio ulteriore del quale si potrebbe facilmente fare a meno.

6.5 Eliminare una Palette

Premere <Delete>, quindi premere <Palette> per eliminare.

7 Forme

Una forma è semplicemente una sequenza di valori che può essere applicata a qualsiasi dispositivo di un faro. Una forma "cerchio", ad esempio, applicata agli attributi pan e tilt, creerebbe un movimento del fascio di un faro secondo uno schema circolare. Sarà possibile impostare il punto centrale del cerchio, le dimensioni e la velocità del movimento circolare.
Oltre alle forme della posizione del fascio, in questa console vi sono moltissime altre forme disponibili. Le forme sono definite per un particolare attributo, come ad esempio colore, dimmer, messa a fuoco e via dicendo. Alcune forme non funzioneranno su alcuni fari; le forme della "messa a fuoco", ad esempio, possono creare dei simpatici effetti "zoomata" su fari che dispongono della messa a fuoco DMX, ma non avranno alcun effetto sui fari che non dispongono di questa funzionalità.
Quando viene usata una forma con più di un faro, sarà possibile scegliere di applicare la forma allo stesso modo in tutti i fari o di sfalsare di pochi secondi i vari fari di modo che la forma venga realizzata dalle macchine creando un effetto "onda" od "ola". Questa funzione di chiama diffusione della forma.
Nel dispositivo Creator 1024, è possibile eseguire 5 forme contemporaneamente, ma solo 1 forma è modificabile.

7.1 Selezionare una forma

1) Selezionare i fari;
2) Premere <Shape> nell'"Area funzione";
3) Premere <A> [Playback a shape].
4) Premere <Up> o <Down> per selezionare un tipo di forma e confermare con una soft key;
5) Premere <Up> o <Down> per selezionare una forma e confermare con una soft key.

7.2 Modificare una forma

1) Premere <Shape> nell'"Area funzione";
2) Premere <B> [Edit a shape];
3) Evidenziare la forma che si desidera modificare con una soft key; quindi, premere <Exit> per uscire dal menu;
4) Premere <C> [Shape Parameters];
5) Evidenziare il parametro che si desidera modificare con una soft key; quindi, modificare il valore con <Wheel Value>.
   - Dimensioni: l'ampiezza.
   - Velocità: la velocità di funzionamento della forma.
   - Ripeti: ripete lo schema dopo aver ripetuto il numero di fari.
   - Diffusione: il modo in cui gli strumenti sono diffusi sullo schema, 0=diffusione omogenea.

7.3 Eliminare una forma

1) Premere <Shape> nell'"Area funzione";
2) Premere <Delete> nell'"Area funzione";
3) Evidenziare la forma che si desidera eliminare;
4) Premere <Enter> per confermare.

8 Scena

Ci sono molte funzioni nel controller, che consentono di creare un effetto luminoso complesso; la parte più importante è la Scena, all'interno della quale è possibile salvare una "configurazione" creata servendosi dei propri fari.
Vi sono 60 Playback su 5 pagine, ogni pagina ne contiene 12, che possono essere usati per salvare scene e sequenze. Nella modalità di Funzionamento, i cursori e i pulsanti <Playback> vengono usati per controllare i Playback; in modalità di Programmazione, i pulsanti dell'area <Playback> servono per apportare modifiche

8.1 Creare

1) Cancellare il programmer e poi programmare i fari.
2) Modificare un effetto dei fari su palco; sarà possibile aggiungere le forme integrate. Una scena può registrare cinque forme. Sarà possibile includere nel Programmer solo i fari che sono stati modificati.
3) Premere <Scene>. A questo punto, gli indicatori LED dei pulsanti <Playback> senza scene salvate continuano a lampeggiare; quelli con una scena restano sempre accesi, mentre quelli con una sequenza effetti si spengono;
4) Premere <C> per selezionare salva per canale o salva per faro. Premere <B>, ove necessario, per evidenziare [Stage];
   - Record by fixture (Registra per faro): tutti i dati del canale di tutti i fari modificati e selezionati verranno salvati.
   - Record by channel (Registra per canale): solo i dati dei canali modificati verranno salvati.
5) Selezionare una modalità. (cfr. Sezione 6.5).
6) Premere un pulsante <Playback> vuoto per salvare. Se viene premuto un pulsante <Playback> con una scena a passo singolo già salvata, verrà sovrascritta premendo <Enter>.

8.2 Includere

1) Premere <Copy>;
2) Premere il pulsante <Playback> desiderato per includere una scena;
3) Premere <Enter> per confermare.

8.3 Copiare

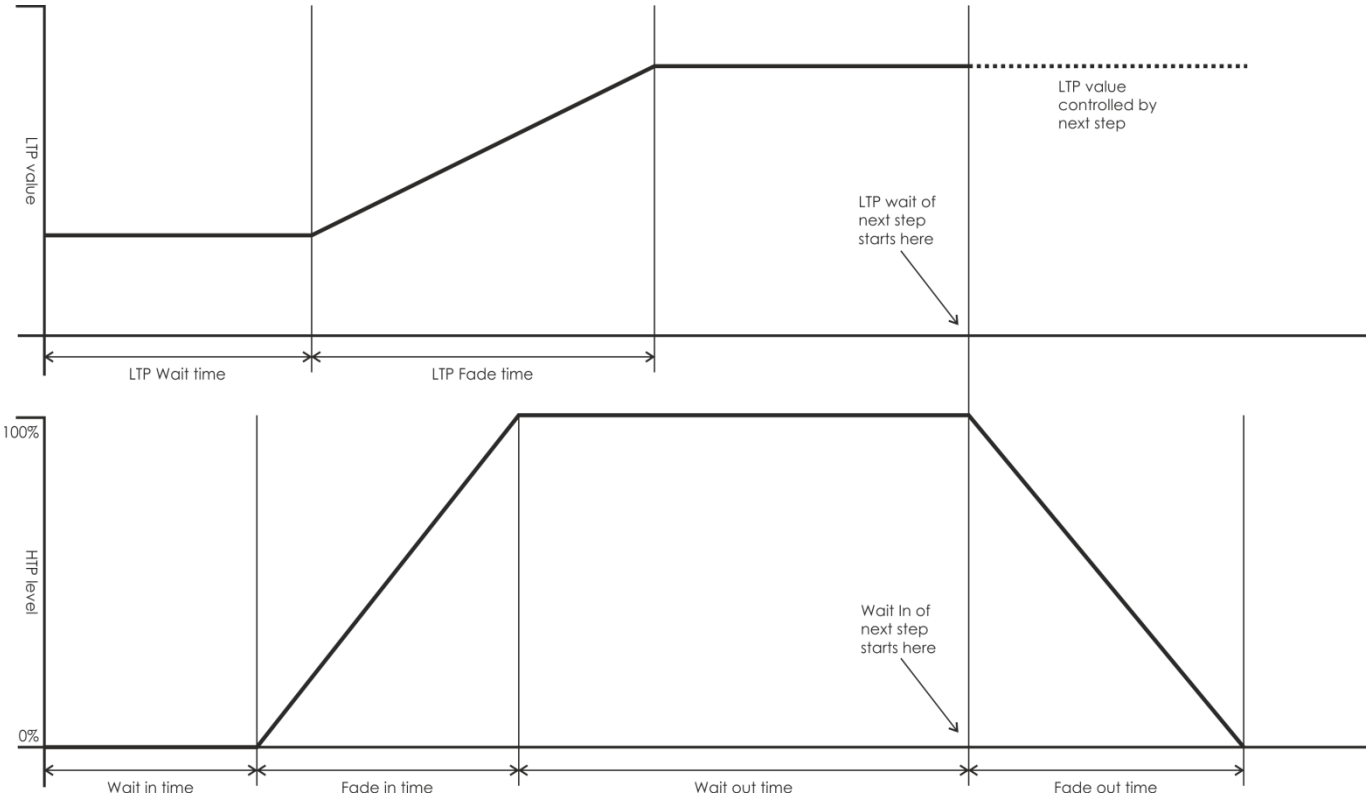
1) Premere <Copy>, poi premere un pulsante <Playback> che salva una scena;
2) Premere un pulsante <Playback> vuoto per copiare.

8.4 Eliminare

1) Premere <Delete> per accedere al menu Elimina;
2) Premere il pulsante <Playback> desiderato per eliminare; premerlo nuovamente per confermare.

8.5 Tempo

Premere <Time>, poi premere il pulsante <Playback> desiderato per eseguire le modifiche. Sarà possibile impostare un tempo di dissolvenza in ingresso / dissolvenza in uscita in modo indipendente per ogni memoria. La dissolvenza di riproduzione riguarda unicamente i canali HTP (intensità). C'è un timer LTP separato che consente di impostare le tempistiche del movimento. I canali LTP impostati su "I" in fase di Patching ignorano i tempi di dissolvenza LTP. L'effetto dei tempi viene indicato nella seguente immagine.



I tempi inseriti sono anche interessati dalla modalità scena:

- Modalità 0 – Non viene utilizzata nessuna informazione di timing. I canali HTP sfumati con la posizione 0-100% con i cursori di playback.
- Modalità 1 –I canali sfumano secondo quanto impostato dai canali di dissolvenza HTP e LTP (eccetto per i canali LTP in modalità "Instant "). Qualora vengano inseriti i tempi per una Memoria Modalità 0, passa automaticamente alla Modalità 1. Qualora i tempi HTP siano impostati su zero, i livelli HTP sfumeranno insieme al cursore
- Modalità 2 –I canali HTP sfumano secondo quanto impostato dai tempi HTP, oppure col cursore se i tempi sono impostati su zero. I canali LTP vengono controllati dalla posizione del cursore (eccetto per i canali Instant). Impostare il tempo di dissolvenza LTP su 0 per usare questa modalità.

8.6 Eseguire scene

Impostare la modalità live come modalità di funzionamento; alzare il cursore, viene proposta la scena corrispondente sulla pagina attuale. Premere un pulsante <Playback>, la scena selezionata viene riprodotta mentre vengono chiuse le altre riproduzioni. Le scene in funzione verranno evidenziate nell'LCD; "S" sta per scena, "C" sta per chase (sequenza di effetti).

9 Sequenza di effetti

Una sequenza di uno o più passi pre-registrati programmati servendosi del pulsante CHASE. Può essere riprodotta in automatico, qualora lo si desideri. A volte nota come SEQUENZA, STACK o Cue collegate. La sequenza di effetti può includere 600 passi in questa console.

9.1 Creare

1) Premere <Chase>. Nell'area di Riproduzione, gli indicatori LED dei pulsanti <Playback> senza nessun programma salvato continuano a lampeggiare; quelli con una sequenza effetti restano sempre accesi, mentre quelli con una scena si spengono;
2) Premere il pulsante <Chase> desiderato per accedere al menu chase. A questo punto, il dispositivo LCD mostra il numero pagina attuale e il numero totale di passi della scena multi-passo; premere <Up> o <Down> per girare pagina;
3) Dopo aver modificato gli effetti su palco, premere <C> [Record] per accedere al menu di registrazione;
4) Premere <B>/<C> per selezionare la modalità di salvataggio;
5) Se arriva all'ultimo passo, premere <D>[Record As Final Step] per salvare direttamente, oppure premere un pulsante <Playback> spento per salvare al suo interno. Per inserire o sovrascrivere un passo, selezionare una posizione desiderata, poi premere <B> per sovrascrivere o premere <C> per inserire un passo prima di quello selezionato.

9.2 Eliminare un passo

Sotto al menu Chase, premere <Delete> per accedere al menu Elimina; premere il pulsante <Playback> selezionato per eliminare un passo.

9.3 Tempo passo

Sotto al menu Chase, premere <Time> poi premere il pulsante <Playback> desiderato per accedere al menu di Modifica Tempo. Premere <Up> o <Down> per cambiare pagina; premere un tasto soft per selezionare le opzioni da modificare; far scorrere <Wheel Value> per modificare i valori e <Enter> per confermare.
Il Menu di Modifica Tempo comprende:

[**Wait Fade In**] – Il tempo prima che un canale HTP esegua la dissolvenza in ingresso
[**Wait Fade Out**] –Il tempo prima che un canale HTP esegua la dissolvenza in uscita
[**Fade In**] –Il tempo di dissolvenza in ingresso di un canale HTP
[**Fade Out**] – Il tempo di dissolvenza in uscita di un canale HTP
[**LTP Slope**] – Il tempo di dissolvenza di un canale LTP
[**LTP Wait**] – Il tempo di attesa prima della dissolvenza di un canale LTP
[**Connect**] – Qualora venga chiuso il collegamento, la Scena in fase di esecuzione verrà messa in paisa a questo passo fino a che non viene premuto <Go+> o <Go->.
[**Passo semplice**] – Il tempo globale di utilizzo di una scena multi-passo
[**Passo complesso**] – Il tempo speciale

9.4 Includere passi

Sotto al menu di modifica Sequenza di effetti, premere il pulsante <Playback> desiderato del passo, e i dati della scena verranno importati.

9.5 Tempo globale

1) Sotto al menu di primo livello, premere <Time>;
2) Quindi, premere una scena desiderata. Premere <Up> o <Down> per cambiare pagina; premere un tasto soft per selezionare le opzioni da modificare; far scorrere <Wheel Value> per modificare i valori e <Enter> per confermare.

9.6 Eliminare una Scena

1) Sotto al menu di primo livello, premere <Delete>;
2) Premere due volte il pulsante <Playback> desiderato per eliminare.

9.7 Copiare una Scena

1) Sotto al menu di primo livello, premere il pulsante <Playback> desiderato;
2) Premere un altro pulsante <Playback>. Quindi, la scena nel primo pulsante viene copiata nel secondo.

9.8 Eseguire una sequenza di effetti

Alzare un cursore, viene proposta la sequenza di effetti corrispondente sulla pagina attuale. Nel menu di avvio, premere un pulsante <Playback> per l'output di una sequenza di effetti, e tutte le altre sequenze di effetti verranno chiuse; premere <Flash> e poi sarà possibile eseguire dei flash dei fari.

9.9 Collegare

- Quando viene aggiunta una sequenza di effetti all'elenco di esecuzione, si collega in modo automatico.
- Qualora la sequenza di effetti attualmente collegata non sia quella che si desidera collegare, sarà possibile premere <Connect> e poi <Playback> per eseguire il collegamento.
- Qualora non si desideri collegare sequenze di effetti, premere due volte <Connect> per cancellare tutti i collegamenti.
- Dopo che le sequenze di effetti sono state collegate, possono essere controllate con <Stop>, <Go+> e <Go-> <Go+> e <Go-> servono per controllare la direzione di riproduzione. Per salvare la velocità di funzionamento, premere <Playback Parameters> e poi <B>[Save Speed & Dir].
- Quando viene collegata una nuova sequenza di effetti, sarà possibile usare <Wheel A> per controllare la velocità globale e <Wheel B> per controllare lo slope globale se il Programmer attuale è vuoto; ma il Programmer attuale contiene dei dati, sarà possibile premere <Connect> e poi <E>[Change Wh A/B Mode] per passare alla modalità ruota, di modo che sia possibile controllare il tempo della scena. Il tempo sotto il controllo di <Wheel A> e <Wheel B> provvisorio; per salvare il tempo, premere <Playback Parameters> e poi <B> [Save Speed & Dir]. Per ripristinare la velocità precedente, premere <Connect> e poi <E> per cancellare il tempo provvisorio. Dopo aver salvato la velocità non sarà possibile ripristinarla.

10 Configurazione

10.1 Gestire la memoria USB

Per salvare e caricare dati.

10.2 Elimina dati

Per cancellare tutti i dati o solo i dati della riproduzione dal controller.

10.3 Selezionare lingua

Premere <Setup>. Sull'LCD compare “EN/DE/FR”. Premere il tasto soft desiderato sull'LCD per selezionare la lingua.

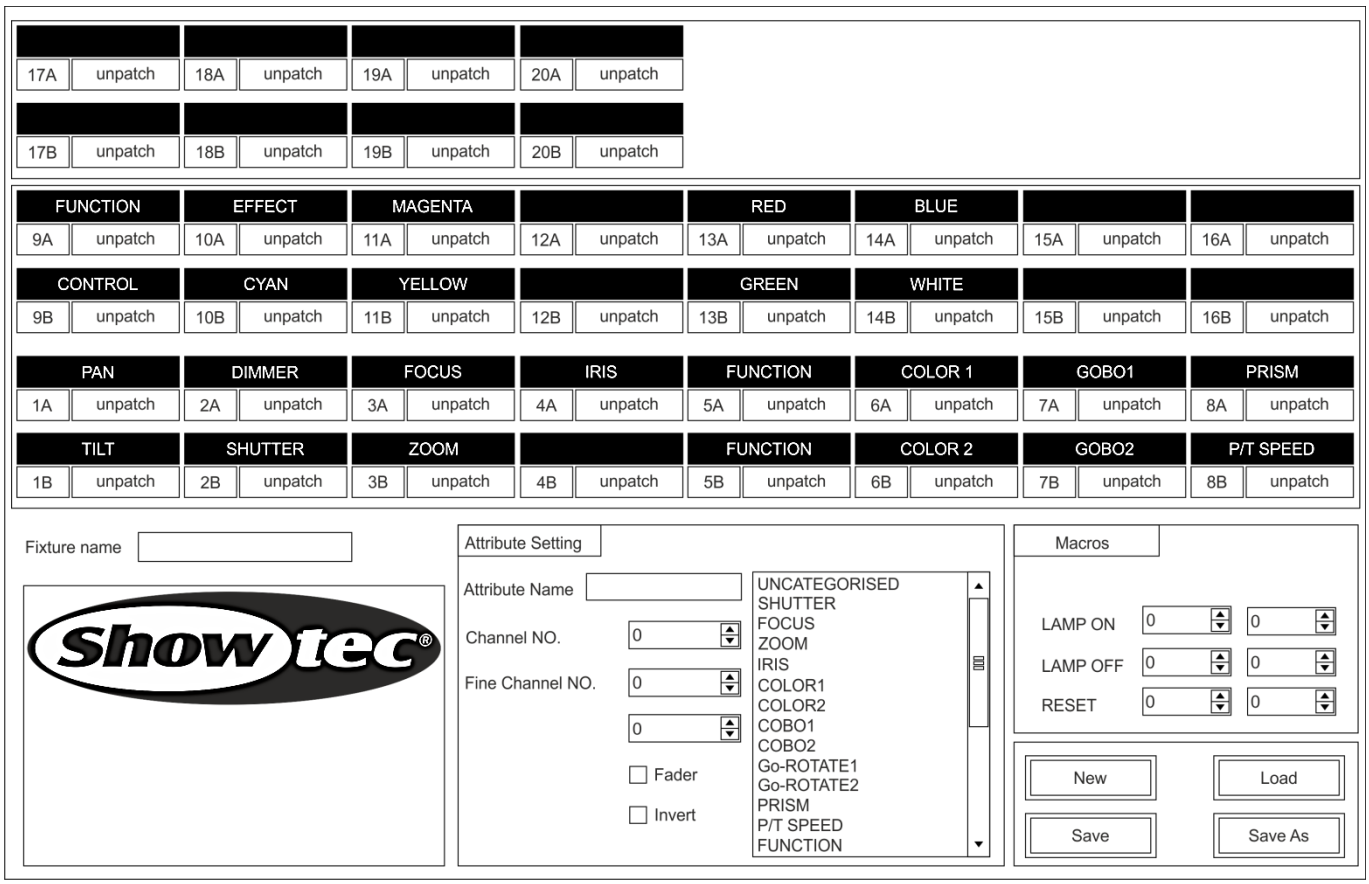
10.4 Gestire la libreria

Per eliminare o aggiornare la libreria delle fixture.

11 Dispositivo per la creazione di configurazioni

Il Personality Builder serve per creare e modificare una libreria di fixture (Configurazioni). Il file libreria deve essere collocato nella cartella root di una chiavetta USB in formato FAT32.

11.1 Interfaccia del Personality Builder


17A unpatch 18A unpatch 19A unpatch 20A unpatch
17B unpatch 18B unpatch 19B unpatch 20B unpatch
FUNCTION 9A unpatch EFFECT 10A unpatch MAGENTA 11A unpatch 12A unpatch RED 13A unpatch BLUE 14A unpatch 15A unpatch 16A unpatch
CONTROL 9B unpatch CYAN 10B unpatch YELLOW 11B unpatch 12B unpatch GREEN 13B unpatch WHITE 14B unpatch 15B unpatch 16B unpatch
PAN 1A unpatch DIMMER 2A unpatch FOCUS 3A unpatch IRIS 4A unpatch FUNCTION 5A unpatch COLOR 1 6A unpatch GOBO1 7A unpatch PRISM 8A unpatch
TILT 1B unpatch SHUTTER 2B unpatch ZOOM 3B unpatch 4B unpatch FUNCTION 5B unpatch COLOR 2 6B unpatch GOBO2 7B unpatch P/T SPEED 8B unpatch
Fixture name
Showtec
Attribute Setting
Attribute Name
Channel NO.
Fine Channel NO.
Fader
Invert
UNCATEGORISED
SHUTTER
FOCUS
ZOOM
IRIS
COLOR1
COLOR2
COBO1
COBO2
Go-ROTATE1
Go-ROTATE2
PRISM
P/T SPEED
FUNCTION
Macros
LAMP ON
LAMP OFF
RESET
New
Load
Save
Save As

11.2 Come creare una nuova Configurazione (Libreria)

1) Selezionare la lingua desiderata.
2) Premere [New] per creare una nuova configurazione o premere [load] per caricare una configurazione esistente.
3) Inserire il nome della configurazione.
4) Selezionare i tag con sfondo blu.
5) Inserire il valore del canale nella colonna Attribute Setting (Impostazione attributo).
6) Selezionare il tipo di canale dal menu a discesa di Attribute Setting.
7) Modificare il nome dell'attributo a seconda delle proprie preferenze.
8) Inserire il valore di precisione nei canali di precisione, ove presenti.
9) Inserire il valore per la funzione Locate.
10) Configurare il valore di slope e inversione. (Di norma, mantenerlo intatto).
11) Ripetere i passaggi dal 4 al 10 per impostare un altro attributo.
12) Salvare la configurazione.

12 Manutenzione

L'operatore deve verificare che gli impianti di sicurezza e delle macchine vengano ispezionati da un esperto ogni anno nel contesto di una verifica di accettazione.
L'operatore deve verificare che gli impianti di sicurezza e delle macchine vengano ispezionati da una persona qualificata una volta l'anno.

Durante l'ispezione sarà necessario prendere in considerazione i seguenti punti:

1) Tutte le viti usate per l'installazione del dispositivo o di componenti dello stesso devono essere saldamente fissate e non devono essere corrose.
2) Non vi devono essere deformazioni sugli alloggiamenti, sugli elementi di fissaggio e sui punti di installazione.
3) Le componenti a movimento meccanico quali ad esempio assi, occhielli e altro, non devono recare segni di usura.
4) I cavi di alimentazione elettrica non devono recare segni di danni o usura meccanica.

Il dispositivo Showtec Creator 1024 richiede una manutenzione pressoché nulla. L'unità va comunque tenuta pulita.

Scollegare l'alimentazione, quindi pulirla con un panno inumidito. Non immergere in liquidi. Non usare alcol o solventi.

Tenere puliti i collegamenti. Scollegare l'alimentazione, quindi pulire le prese DMX e audio con un panno inumidito. Verificare che i collegamenti siano completamente asciutti prima di collegare la strumentazione o fornire energia elettrica.

13 Guida alla risoluzione dei problemi

13,1 Nessuna emissione luminosa

L'obiettivo di questa guida alla risoluzione dei problemi è quello di aiutare a risolvere problemi semplici. Nel caso in cui si verifichi un problema, attenersi ai seguenti passaggi della seguente procedura in ordine fino a che non si trova una soluzione. Una volta che il dispositivo funziona correttamente, non eseguire nessuno dei seguenti passaggi.
Nel caso in cui il dispositivo Creator 1024 non funzioni correttamente, rivolgersi a un tecnico per eseguire un intervento.
frequenza audio: Ipotizzare due potenziali aree di problema: l'alimentazione, gli effetti. Il faro non risponde al controller Creator 1024.

1) Alimentazione. Verificare che l'unità sia collegata a una presa di corrente adeguata.
2) Rendere il dispositivo Creator 1024 al proprio rivenditore Showtec.
3) Un effetto non risponde al Creator 1024: verificare l'indirizzo DMX del faro e del controller. Verificare che corrispondano. Verificare che i collegamenti siano stati eseguiti correttamente. Verificare che l'impostazione blackout sia su off.
4) Nel caso in cui i precedenti punti sembrino essere in regola, collegare nuovamente l'unità alla presa di corrente.
5) Nel caso in cui non accada nulla dopo 30 secondi, scollegare il dispositivo.
6) Nel caso in cui non sia possibile determinare la causa del problema, non aprire il dispositivo Creator 1024; questa operazione potrebbe danneggiare l'unità e invalidare la garanzia.
7) Rendere il dispositivo al proprio rivenditore Showtec.

13.2 Nessuna risposta al DMX

frequenza audio: Ipotizzare la presenza di problemi al cavo o ai connettori DMX, un'anomalia di funzionamento del controller o ancora un'anomalia di funzionamento della scheda DMX del dispositivo.

1) Verificare l'impostazione DMX. Verificare che gli indirizzi DMX siano corretti.
2) Verificare il cavo DMX: scollegare l'unità; sostituire il cavo DMX; collegare nuovamente alla corrente elettrica. Riprovare il controllo DMX.
3) Stabilire se il guasto sia del controller o del dispositivo. Il controller funziona correttamente con altri prodotti DMX? In caso negativo, far riparare il controller. In caso positivo, recarsi da un tecnico qualificato portando il cavo DMX e il dispositivo in questione.

© 2014 Showtec.